DONKEY KONG

licence Nintendo

Lorsque Mario, le brave charpentier, vit l'odieux DONKEY KONG s'emparer sauvagement de la créature de ses rêves et l'entraîner dans le dédale d'un échafaudage de poutres métalliques, son sang ne fit qu'un tour ! N'écoutant que son courage et son cœur ! · Mario s'élance à la poursuite de la Bête immonde

Mais avant de parvenir à délivrer sa Belle, l'intrépide charpentier devra, sans perdre l'équilibre ni la tête, gravir successivement 4 étages qui constituent autant de tableaux différents, sauter par-dessus ou fracasser à l'aide d'un marteau les multiples boules de feu, barils, bassines d'huile bouillante, ressorts de plomb, etc . que l'horrible DONKEY KONG «balance» gracieusement sur son passage en se frappant la poitrine avec de sinistres cris de triomphe !

Le Monstre emportera-t-il son adorable proie avec lui ou sera-t-il terrassé par notre charpentier au grand cœur ? Telle est la question qui hantera vos jours et vos nuits dès que vous aurez plongé dans l'action de ce jeu captivant, plein de surprises, de rebondissements et d'humour ! Un jeu qui, grâce à l'imagination de son scénario, au prestige de sa technologie et à la fascinante précision de son image, pulvérise déjà tous les records de rentabilité, défraie la chronique et s'impose à la première place des appareils de divertissement Le DONKEY KONG : une veritable «Bête» dans le monde vidéo !

KARATECO®
カラテコ

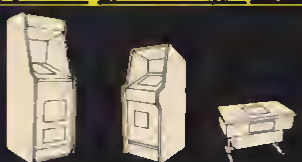
Distribue par :

stambouli

PARIS 102 Avenue Jean Jaurès 93500 PANTIN/France
Tél (1) 843 43 00 Telex ESSEGY 212792 F

LYON 6 Rue de Bretagne CD 517 Route de Crémieu
69330 MEYZIEU Tél (7) 804 12 97

MARSEILLE SRMA 11 Rue Grillibert 13500 MARSEILLE
Tél (91) 46 43 36



DISPONIBLE EN MEUBLE, JUNIOR ET TABLE COCKTAIL

KARATECO カラテコ

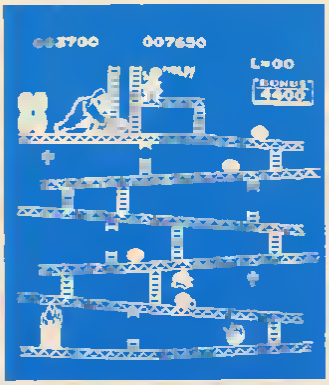
211, Villa Akasaka, 6-chome, 10-45, Akasaka · Minato-ku
Tokyo 107 · JAPAN · Phone : (03) 586 0712 · Telex : 29284 J

DONKEY KONG

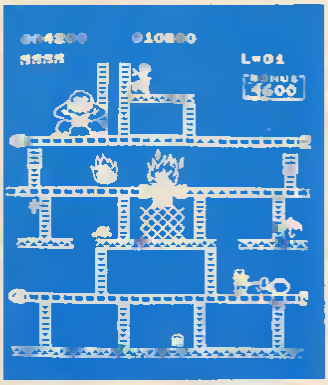
KARATEGO カラテゴ

licence **Nintendo**

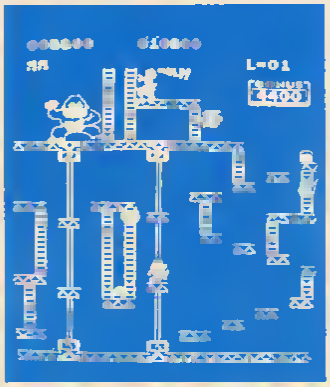
1er Tableau



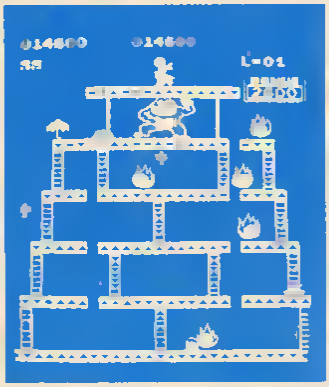
2ème Tableau



3ème Tableau



4ème Tableau



Votre mission aidez Mario le Charpentier à atteindre le plus vite possible le sommet de l'édifice métallique et à retirer la superbe jeune fille des griffes du monstrueux DONKEY KONG !

- une manette de contrôle vous permet d'orienter stratégiquement la marche de Mario dans toutes les directions
- un bouton spécial lui donne la possibilité de sauter par dessus les obstacles et de franchir les écarts entre les poutres

Chaque fois que Mario parvient au sommet de l'écran, le gorille emporte sa proie à l'étage supérieur. Le Joueur passe alors au tableau suivant.

● **1er tableau (Étage 1 - 25 mètres)**

Le Charpentier évolue sur les poutres ascendantes vers la jeune fille en évitant les barils propulsés par le gorille et les boules de feu qui roulent vers lui. A certains endroits et pendant un temps limité, il a la possibilité de se saisir d'un marteau et de fracasser les obstacles. Le passage d'une poutre à l'autre se fait par de petites échelles.

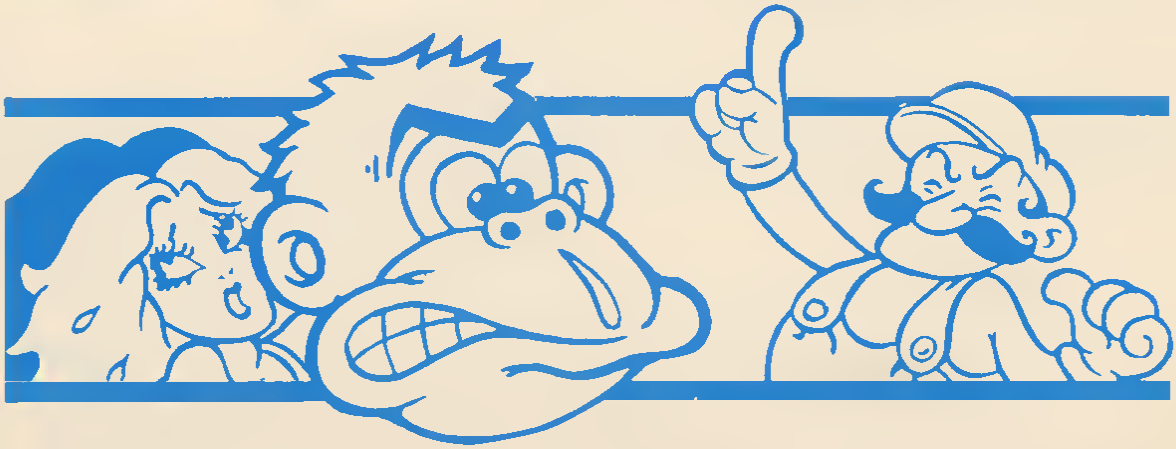
● **2ème tableau (Étage 2 - 50 mètres)**

La construction est totalement différente. Le Charpentier évolue sur des tapis roulants. Ici encore, il doit sauter par dessus des obstacles ou les briser. Des bassines d'huile bouillante gênent sa progression.

● **3ème tableau (Étage 3 - 75 mètres)**

Pour parvenir à passer d'un niveau à l'autre, le Charpentier doit emprunter des petits monte-charges en prenant bien garde à ne pas tomber dans le vide à chaque fois qu'il se déplace et à éviter les ressorts de plomb qui bondissent régulièrement dans l'espace.

● **4ème tableau (Étage 4 - 100 mètres)**

Acculé, le DONKEY KONG se trouve au sommet de l'édifice. Le Charpentier doit alors essayer de faire sauter les joints entre les passerelles qui soutiennent la poutre sur laquelle le gorille se tient. Une fois les joints décrochés, le DONKEY KONG s'écroule dans le vide et la jeune femme est délivrée.

Points. Tout au long de ces 4 tableaux, le Charpentier marque des points chaque fois qu'il saute par dessus un obstacle ou qu'il le fracasse avec son marteau, qu'il ramasse des objets abandonnés par la jeune femme (parapluie etc...). Il obtient également des BONUS (indiqués sur l'écran) selon la rapidité avec laquelle il achève chaque tableau.